**«ФОРТ БОЯРД»**

Разработка сюжетно-ролевой игры

**Составитель**: Плотникова Татьяна Анатольевна,

педагог дополнительного образования

высшей категории, инструктор по туризму.

**Введение.**

Играть можно в любом возрасте, просто игры у всех разные. Знаменитая телевизионная игра «Форт Боярд» с телевизионных экранов захватывает дух, так и хочется присоединиться к участникам. Как альтернативу, мы также разработали игру с главными героями и различными испытаниями. Добро пожаловать в игру!!!

**Цель игры**: пройти все испытания, собрать «ключи» и найти клад.

**Ход игры**:

**ЛЕГЕНДА**

Участников встречает Старец Фура, плавно погружает их в легенду (ЛЕГЕНДА). В контексте легенды делит на команды (ИГРА «АТОМЫ И МОЛЕКУЛЫ»). Старец Фура представляет командам ведущих. Образованные команды и ведущий придумывают НАЗВАНИЕ, ДЕВИЗ, ПЕСНЮ, ФЛАГ, происходит знакомство внутри команды (ИГРА «СНЕЖНЫЙ КОМ», «Я БЕРУ С СОБОЙ В ПОХОД»). Каждая команда, получив путеводку, отправляется преодолевать препятствия.

**ПРЕПЯТСТВИЯ**

Вертикальная паутина.

Команда за определенное кол-во времени преодолевает вертикальную паутину высотой более 4 метров.

Треугольник

Пара преодолевает препятствие, натянутые между 3 деревьями веревки. Время определенно.

Полоса препятствий (поползуниха)

На низком расстоянии от земли хаотично натянута веревка. Ползком каждый участник преодолевает препятствие. Время задано.

Приз.

На высоте 4-5 метров закреплено устройство (карабин, ролик). Участника, в страховочной системе, на веревке поднимают на нужную высоту и он достает подсказку, находящуюся в подвешенной бутылке. Время задано.

Слово.

На заданной площади, на деревьях закреплены буквы, за определенное время находятся все буквы и составляется слово.

Тролль.

Из 2 досок и 4 веревок делаются лыжи и преодолевается заданное расстояние. Время задано.

Скала. Бревно. Платформа.

Препятствия проводятся в зависимости от условий проведения (время, погодные условия, местные условия).

Самолетик.

Команде дается лист бумаги, из него надо сделать самолет. Если самолет перелетел заданную черту (4-5 метров), то участник переходит на другую сторону (аэродром), если нет то все возвращаются обратно. Время заданно.

Старец Фура.

Команда встречается со старцем Фура, отгадывая загадку команда получает подсказку. Время задано.

Если при прохождении препятствий соблюдаются все условия, то команда получает подсказку. Условия: время, участие всей команды.

Во время прохождения препятствий существуют бонусные этапы, за прохождение которых команда получает бонус (ленточку), который пригодится в конце игры.

**МЭТРЫ ТЕНЕЙ.**

После прохождения препятствий команды встречаются с мэтрами Теней. Если выигрывает участник команды, то команды получает возможность узнать правдива ли одна из приобретенных подсказок. (вариант – команда зарабатывает время для поиска золота)

Игры: 21 палочка, «Утопающий стакан», «Горящая бумага», «Гвозди»

**ПОИСК**

Заработаны подсказки, отсеяны лишние подсказки. Команде дается 5 минут для обсуждения местонахождения золота. Дается общий старт, задается время и команды отправляются на поиски золота. Общий итог (напутствия Старца Фура)

**ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ.**

Клад найден, происходит обсуждение-рефлексия в командах. Главный вопрос: что важное я для себя сегодня получил? Разыгрываются полученные бонусы (обмен на конфеты или проводится «Дерево Желаний»).

Приложение

Форт Боярд

*Победа принадлежит не только тем, кто выиграл, а прежде всего тем, кто старался победить.*

*(Старец Фура).*

Интрига, азарт, буря страстей, всплески эмоций, крики поддержки и стоны разочарований... Что еще можно сказать об игре "Форт Боярд"? Представляемая нами игра «Форд Боярд» - это интерактивная, экстремальная программа с использованием различного реквизита для командных соревнований.

Участники программы спонтанно делятся на команды и плавно погружаются в легенду. Легенду о древнем французском форде Боярд, построенном на песчаном острове. Несметные сокровища спрятаны в стенах форда и по легенде, чтобы его отыскать необходимо пройти сложнейшие испытания. Каждая команда выбирает своего капитана, девиз, название и командную песню. Команды рисуют эмблемы на флагах и получают маршрутные листы.

Каждый этап – это какое-либо испытание. Для прохождения испытаний задается определенное время. За удачное прохождение испытаний команды получают ключи, которые помогут потом отыскать сундук с золотом. На прохождение испытаний дается 60 минут.

Команде придется пройти различные этапы. На скоростных этапах проявляется единство команды и задается определенный темп игры. После прохождения спортивно-экстремальных этапов адреналин в крови повышается, проявляется значимость каждого участника команды. Выполняя хитроумные задания, игрокам действительно приходится испытывать себя — свою силу, свою ловкость, свой ум, и, самое главное, свою волю к победе, без которой невозможно добиться успеха ни в одном начинании. На первый взгляд, награда за победу в приключениях форта более чем скромна — это всего лишь подсказки, небольшие листочки бумаги с написанными на них словами. Но именно эти подсказки способны открыть команде путь к главной мечте всех искателей приключений — золотым монетам

 Еще один важнейший этап, это встреча с Мэтрами Теней. Тут команда, выигрывая Мэтра Теней, получает определенное время для «добывания» золота. Никто не имеет малейшего понятия о том, кто скрывается под масками, а сами Мастера, безмолвные и строгие, никогда не раскроют своего секрета. Каждый из Мастеров в совершенстве знает несколько игр, которые и предлагаются вниманию игроков. Несомненно, что их мастерство оттачивается долгими тренировками в тёмном Зале Совета. Предсказать исход игры мэтра Теней невозможно, может оказаться и так, что команда получит ничтожно малое время для добывания золота, а может и наоборот. Непременный персонаж, без которого сложно представить Форт Боярд – это старец Фура. Он, со своими вопросами-загадками придает игре особый, интеллектуальный, колорит.

При наличии заработанных ключей команды отыскивает место, где запрятано золото. Найдено предполагаемое место, засекается время – команда отыскивает золото. Золото найдено - игра успешно завершена…

С уважением, Татьяна Плотникова

**ПУТЕВОДНЫЙ ЛИСТ**

1. ВЕРТИКАЛЬНАЯ ПАУТИНА
2. ТРЕУГОЛЬНИК
3. ПОПОЛЗУНИХА
4. ПРИЗ
5. СЛОВО
6. ТРОЛЛЬ
7. СТЕНА-БРЕВНО-ПЛАТФОРМА
8. САМОЛЕТИК
9. СТАРЕЦ ФУРА

**Загадки старца Фура**

Там можно найти лошадей, живых или деревянных,

На нём дрессируют животных и развлекают детей. (арена)

Их можно делать, добывать, читать;

Хорошие и плохие, они есть каждый день,

Но иногда мы рады, когда их нет.(новости)

Это драгоценный металл, который можно купить,

А можно хранить и умным слыть. (молчание)

Высокий, властный, низкий, робкий.

На склоне лет он может измениться,

От страха мы можем потерять его.(голос)

Её ругают все, и Богу лишь она подвластна.

Одна из первых тем для людских бесед,

Но смельчаки есть, что предсказать её пытаются (погода)

Все люди равны перед ней.

Одна лишь мысль о ней приводит в смятение.

Мы всю жизнь идём к ней,

Вместо того, чтобы просто ожидать её. (смерть)

В любви они имеют особую ценность,

Но иногда мы сожалеем о них.

Они делают людей знаменитыми,

А люди играют ими. (слова)

У каждого из нас она своя,

Но, ставя крестик, мы можем заменить её.

Но есть и такие среди нас,

Которые чужие собирают. (подпись)

Она царствует, но не управляет.

Ей надо повиноваться, чтобы потом повелевать(женщина)

КОДОВЫЕ СЛОВА

В каждом отдельно взятом выпуске «Форта Байяр» есть одно особое слово, от которого зависит, получит ли команда золото, или все её усилия пойдут прахом. Чтобы узнать это слово, игроки должны прежде добыть подсказки, потратив уйму сил и нервов. И лишь после, связав подсказки друг с другом, они могут попытаться угадать судьбоносное слово-пароль, открывающее доступ к золотым монетам. Вы никогда не пытались найти кодовое слово вместе с игроками? Этот раздел даёт вам такую возможность. Вам не придётся набивать шишки, чтобы получить подсказки — они уже находятся в вашем распоряжении. У вас есть несколько попыток, тогда как игроки не имеют права на ошибку. Но, увы, вам не суждено услышать звона золотых монет, даже если вы угадаете кодовое слово с первой попытки. И тем не менее попробуйте — игра стоит свеч.

1. Призрак, Метрополис, Клодель, отель, воды, Париж (город)

2. Аргус, овсянка, Стравинский (перо)

3. Кровать, барабан, опора, Геркулес, позвонок (колонна)

4. Крупье, волчок, ноготь, ванна, Брассанс, башмак, обувь (сабо)

5. Властелин, гимнастика, свадьба, скорость (кольцо)

6. Роза, информация, букет, нос, флакон (запах)

7. Деньги, Рио-де-Жанейро, щипцы, Жак Руффио, рафинадный завод (сахар)

8. Рекорд, дорога, машина, пила, инаугурация, клейкий (лента)

1. Разум, жизнь, линия, сходство, отец, фамилия (семья)
2. Рот, жизнь, лёд, источник (вода)
3. Культура, Жюль Верн, стихия, электророзетка, глина (земля)

Самые загадочные обитатели форта Байяр — это, несомненно, они, Мастера Игры, шестеро странных персонажей в старинных костюмах и масках в виде тигриных голов. Таинственным образом появившиеся в форте Мастера очень редко покидают свой Зал Совета. Никто не имеет малейшего понятия о том, кто скрывается под масками, а сами Мастера, безмолвные и строгие, никогда не раскроют своего секрета.

Каждый из Мастеров в совершенстве знает несколько игр, которые и предлагаются вниманию игроков. Несомненно, что их мастерство оттачивается долгими тренировками в тёмном Зале Совета — месте, закрытом для большинства обитателей форта.

КАРТЫ

В этой игре победителя определяет удача, и от того, насколько она Вам сопуствует, зависит, кто станет победителем: Вы или Мэтр Теней. В центре игрового поля находятся четыре стопки карт. Каждую карту украшает одна из букв, составляющих название форта. Кроме того, в стопках имеются джокеры, способные заменить любую из этих букв. Цель игры — закрыть ячейки с буквами на игровом поле (верхнее принадлежит Мэтру, нижнее — Вам), помещая на них карты с соответствующими литерами. Если Вы вытянете карту с уже закрытой буквой, она будет помещена поверх первой карты (что даёт лишний шанс на победу Вашему виртуальному противнику). А если Вам достался джокер, или даже два, считайте, что Вам повезло — ведь джокеры можно использовать вместо недостающих букв (они автоматически займут своё место на игровом поле, когда Вы закроете необходимое количество ячеек). Кто первым закроет всё своё поле, тот и победитель. Первый ход за Вами. Удачи!

ПАЛОЧКИ

В игре «Палочки» Вам необходимо будет продемонстрировать своё умение просчитывать ходы наперёд. На игровом поле перед Вами находятся двадцать деревянных палочек. Вы и Мэтр Теней, по очереди, будете брать одну, две или три палочки (сколько именно брать — решать игроку). Взявший последнюю палочку проигрывает, поэтому цель игры заключается в том, чтобы оставить эту палочку оппоненту. Право первого хода традиционно принадлежит Вам.

ШАРИКИ

В игре в шарики Вы, как и игроки форта, сможете проверить свою зрительную память. У Вас есть 10 секунд, чтобы запомнить порядок и цвета двенадцати шариков, расположенных в центральном ряду, прежде чем они будут спрятаны. Затем, кликая на лунки соответствующее количество раз, Вы должны будете восстановить скрытую последовательность в нижнем ряду. Верхний предназначен для Мэтра Теней. Первый, кто допустит ошибку, проиграл. В том случае, если Вы ошибётесь одновременно, победителя выявит следующая ошибка. Если же вдруг вам обоим удастся разместить все 12 шариков правильно, проигравшим будет признан Мэтр Теней

История форта.

Форт Байяр — один из множества фортов, возведённых в годы французских империй — ничем от них не отличался. Очень быстро утративший свое стратегическое значение форт десятилетия прозябал в безвестности, приходя во все больший упадок и разрушение. И кто знает, что было бы, если бы в середине восьмидесятых годов фортом не заинтересовалось французское телевидение. Миллионы франков, потраченные на восстановление крепости, не пропали зря. Форт стал самой необычной в мире телестудией, телеплощадкой и телеареной. А телеигра «Форт Байяр», съемки которой ведутся здесь с 1990 года, стала самым известным и популярным игровым шоу мирового телевидения. Неиссякаемая фантазия создателей и оригинальные идеи позволяют передаче не казаться однообразной, но в то же время сохранить свою неповторимую «изюминку», которая и привлекает миллионы телезрителей всего мира…

Своё имя Форт Байяр унаследовал от песчаной мели, на которой он был построен. Название же мели — «Байяр» — произошло от голландского слова «banjaert» («баньерт»), которое так и переводится — «мель». Открытая голландскими мореплавателями, эта мель впервые появилась на карте побережья Пуату, сделанной Жан-Люком Вагенером в 1585 году. Первоначально она упоминалась под названием «ban jaert», позднее — «banjaert hollandis» («голландская мель»), что со временем преобразовалось в более привычное французскому уху звукосочетание «Байяр».

История Форта Байяр

В 1666 году Кольбер, министр финансов Франции при Людовике XIV, создал судоверфь для постройки военных кораблей около городка Рошфора, что расположен в устье реки Шаранта. Но верфь была уязвима для атак вражеских кораблей — проникнуть в устье Шаранты, минуя орудия береговых крепостей близлежащих островов, не составляло труда. Войн в ту пору Франция вела немало, и оставлять этот лакомый для врага кусочек без защиты было безумием. К тому же главным противником французов была Англия, владевшая в те времена самым мощным флотом.

Таким образом, перед королем и его приближенными возникла проблема сохранности судоверфи. Между двумя островами, расположенными около устья Шаранты — Эксом и Олероном — находилась песчаная отмель, носящая название «коса Байяр». Но, как известно, невозможно построить прочный дом на песке. Что уж говорить о крепости! Тем не менее, инженер Клервиль, ведущий работы по укреплению Руайома, внес предложение о постройке подобной крепости. Ознакомившийся с этим предложением Себастьян Ле Претр де Вобан, военный инженер и маршал Франции, высказал королю свое мнение: «Государь, проще ухватить Луну зубами, чем выполнить подобную работу в этом месте». Проект строительства не получил одобрения и был оставлен.

В 1763 году, в конце Семилетней войны (уже во время правления Людовика XVI), англичанам удалось провести две высадки на остров Экс, что еще раз наглядно показало уязвимость объектов данного региона. Вопрос о постройке форта был поднят вновь, был разработан проект, но и его отвергли как слишком дорогостоящий.

Вновь вернулись к проекту уже в следующем веке, в 1801 году. В июне этого года смешанная комиссия военных и гражданских строителей предлагает свой проект крепости. 7 февраля 1803 года проект утвержден первым консулом государства Бонапартом.

Поскольку песчаное основание косы Байяр не годилось для подобного строительства, было решено сделать насыпь из камней. Работы начались в 1804 году. Невозможно даже представить себе всю сложность этого строительства. Добытые из местных карьеров каменные блоки свозили в открытое море и сбрасывали на непрочное песчаное ложе косы. Производить работы можно было только во время отлива и только в те времена года, когда капризная природа приморской местности позволяла делать это. На третий год строительства становится ясно, что тяжелые каменные блоки под собственным весом все больше и больше углубляются в песок. Сизифов труд — вот как можно охарактеризовать эту работу. Но мало того — жестокие бури зимы 1807 – 1808 гг., причинившие немало бед и жителям побережья, разрушают почти готовые первые два слоя насыпи. «Союзником» природы в борьбе против зарождающегося форта выступают давние недруги Франции — англичане. Их корабли постоянно находятся поблизости, делая и без того почти безнадежную затею просто безумной.

Стройка обходится государству слишком дорого. Император Наполеон принимает решение об уменьшении первоначально задуманных размеров форта. В 1809 году работы возобновляются уже по вновь утвержденному проекту. Но не проходит и года, как стройку прерывают: тому способствуют уничтожение англичанами эскадры Рошфора и многочисленные финансовые затруднения. На изготовление насыпи было израсходовано 3,5 тысячи кубометров камня, что обошлось государственной казне в 3,5 миллиона франков.

Новую жизнь проект обретает в 1840 году, при короле Луи Филиппе. Вновь осложнившиеся отношения с англичанами заставляют военных чиновников ломать голову над вечной проблемой защиты судоверфи Рошфора. К тому времени каменное основание стабилизировалось на своем песчаном ложе и уже не было таким непрочным, как вначале. Значительно облегчил работы технический прогресс: в распоряжении строителей появились бетон, цемент и гидравлическая известь. Это избавило от необходимости доставлять тяжелые камни с островов — отныне изготовлять блоки можно было прямо на месте. Кампании 1847 и 1848 годов позволили изыскать нужные средства для расходов на строительство.

Работы над фундаментом были окончены в 1848 году, а к концу 1852 года завершено строительство цокольного этажа. В нем были размещены склады пороха и провизии, цистерны для воды, кухни, столовые, гауптвахта и отхожее место. В конце 1854 года завершено строительство первого этажа, а в 1857 году оканчиваются работы над верхней платформой форта и сторожевой башней. Полностью строительные работы прекращаются в 1866 году. Таким образом, строительство форта длилось в общей сложности больше шестидесяти лет! И лишь на меньшую половину этого срока приходятся непосредственно строительные работы.

Готовый форт составляет 68 метров в длину и 31 метр в ширину при высоте 20 метров. 66 казематов форта могут разместить в себе 74 артиллерийских орудия. Гарнизон форта состоит из 260 человек, в распоряжении которых находятся маркитантка, прачка и даже два сапожника (и это при том, что обувь солдат форта в принципе не должна быстро изнашиваться). В случае осады гарнизон форта может продержаться в течение двух месяцев, используя запасы воды и продовольствия.

Казалось бы, чего еще желать? После грандиозных усилий форт наконец-то построен и готов по полной оправдать вложенные в его постройку средства. Но, вот она, ирония судьбы! К моменту завершения стройки оказывается, что форт уже не нужен. Дело в том, что раньше низкая дальнобойность артиллерийских оружий не позволяла держать под контролем акваторию между двух островов, что и позволяло вражеским судам безнаказанно плавать практически под носом у французских артиллеристов. Но, технический прогресс, тот самый, что упростил постройку форта, затронул и военную технику. Новые артиллерийские орудия обладали утроенной дальнобойностью; этого было достаточно для того, чтобы избавиться от непрошенных гостей при помощи одних лишь батарей островов. Вместо первоначально планируемых 74 артиллерийских орудий в форт было доставлено всего лишь 30.

Но, как оказалось, не все было гладко и в другом — форт страдает от постоянно бушующих штормов: большие волны, ударяясь об стены, разрушают казематы и сдвигают орудия. В 1886 году был построен специальный волнорез, для ослабления ударной силы волн.

К концу Второй Империи на форте как на охранительной крепости окончательно ставится крест. Место гарнизона форта занимают заключённые, форт превращается в тюрьму. Первоначально здесь содержались прусские и австрийские солдаты, пленённые во время войны 1870 года. Их сменили политические заключённые Коммуны. Всего в форте содержалось около 300 заключённых.

Однако тюрьмой форту было суждено пробыть недолго — в 1872 году узников переселили в специальную колонию на острове Новая Каледония, а крепость занял Военно-Морской Флот. Таким образом форт Байяр всё-таки получил статус военного объекта, и являлся таковым вплоть до 1913 года, когда военные окончательно оставили крепость.

Опустевший форт Байяр стал прекрасной добычей для воров. Всё, что представляло собой хоть какую-то ценность, было вывезено. Артиллерийские орудия были проданы двум скупщикам железного лома. Те, недолго думая, отсоединили закреплённые пушки динамитом. Уже одно это говорит о том, насколько «нуждались» теперь в форте…

Впрочем, властями департамента была предпринята робкая попытка заработать на форте — в 1931 году крепость сдавалась внаём всем желающим, за 300 франков в год. Желающих арендовать форт было всего двое.

Во время Второй Мировой войны форт, как и вся Франция, был оккупирован немецкими войсками. Захватчики использовали крепость в качестве мишени для тренировочных стрельб, в результате чего практически полностью были уничтожены пристани и волнорезы, а внутренний двор форта оказался в буквальном смысле погребённым под каменными обломками.

Масштабные реставрационные работы, проведённые на территории послевоенной Франции, совершенно не затронули форт Байяр — он так и остался израненным и лишь густые поросли диких трав слегка прикрывали шрамы, оставленные войной. Причисление форта к историческим памятникам, состоявшееся в 1950 году, также ничего не изменило.

А в 1961 году было принято решение выставить форт Байяр в качестве лота на аукцион. Минимальная цена составляла 7,5 тысяч франков. Потенциальных покупателей было около пятидесяти, однако в конце концов, по мере повышения суммы их осталось всего двое — бельгийский дантист из Аворья Эрик Аэрт и представитель ассоциации друзей форта Байяр (да, существовала и такая). К сожалению, ассоциация не смогла выделить на покупку более 25 тысяч франков, и Аэрт, предложивший 28 тысяч, стал владельцем форта.

Похоже, что новый хозяин совершенно не представлял, зачем ему нужен форт, поэтому он так и не сумел найти ему должное применение — все его безумные проекты превращения крепости в казино, отель или дом отдыха так и не были воплощены в жизнь. Аэрт, которому в то время шёл уже седьмой десяток лет, очень редко наведывался в свои владения, поэтому форт Байяр продолжал пустовать.

Тем не менее вскоре об этом форте впервые узнал весь мир — сначала Роже Вадим снял здесь эпизод своего фильма «Отдых воина» с Брижит Бардо, а затем, в 1966 году, Робер Энрико поставил в форте Байяр финальную сцену своей киноленты «Искатели приключений» с ещё двумя звёздами французского кинематографа — Аленом Делоном и Лино Вентурой.

После довольно долгого перерыва — уже в 1980 году — форт вновь появляется на экранах — на этот раз в игровой передаче Филиппа де Дьелеве «Охота за сокровищами». Одним из авторов этой программы был известный деятель французского телевидения Жак Антуан — именно он, открывший для себя форт Байяр во время просмотра «Искателей приключений» и предложил использовать крепость для съёмок.

Жак Антуан был просто впечатлён крепостью: «Я приметил этот любопытный форт, но я не имел никакого представления о том, где он находится. Однако мы его быстро отыскали, и когда я стоял у подножия этих гранитных стен, под крики чаек, в этом каменном строении посреди моря, я осознал, что это самое прекрасное место, как нельзя лучше подходящее для моей новой игры».

Но если прежде форт Байяр появлялся на экранах эпизодически, то в новой игре ему отводилась главная роль. Это было крайне затруднительно реализовать — ведь крепость была частной собственностью бельгийского дантиста. Впрочем, Эрик Аэрт согласился продать форт за «скромную» сумму в 1,5 миллиона франков, а Генеральный совет департамента Приморская Шаранта рискнул пойти на сделку и купил форт. После чего Жак Антуан, заплатив символическую сумму в 1 франк, стал владельцем форта Байяр и занялся реализацией своего проекта.

Для облегчения доступа в форт была выстроена специальная причальная платформа. А работы же по восстановлению крепости начались с того, что внутренний двор форта Байяр был очищен от пятидесятисантиметрового слоя птичьего помёта, скопившегося здесь за многие десятки лет, и от почти 700 кубометров каменных обломков.

И вот, после нескольких месяцев восстановительно-строительных работ, в крепости был снят первый выпуск телеигры «Ключи от Форта Байяр». Началась новая эра истории форта — теперь уже закрытого для посещений и живущего своей, особенной жизнью.

Приморская Шаранта / Charente Maritime

История этого французского департамента насчитывает более двух тысяч лет. В древние времена территория нынешней Приморской Шаранты была всего лишь частичкой Римской Аквитании, одной из провинций могущественной Римской империи. Столицей этой провинции являлся город Сент, унаследовавший свое название от коренных обитателей этих мест — сантонов. Мирные землевладельцы, они не смогли оказать сколь либо серьезного сопротивления римским завоевателям, а вскоре и вовсе исчезли с лица земли, слившись с населением, насаженным на завоеванной территории императором Августом. Единственное, что осталось на память об этих племенах — это остатки соляных копей, работы в которых велись более двух с половиной тысячелетий тому назад. Ну и, конечно, географические названия также напоминают о давно канувшей в Лету народности — помимо уже упомянутого Сента своим названием древним племенам обязан и регион Сентонж, этот своеобразный осколок распавшейся Римской Империи.

Да, таков удел всех империй — распад их неминуем. Для уже бывшей Римской Аквитании это событие ознаменовалось приходом мрачных, неспокойных времен. На еще недавно безмятежные земли со всех сторон устремились жаждущие наживы. С моря, причиняя постоянное беспокойство прибрежным поселениям, берега осаждали франкские и саксонские пираты. А с востока, сея смерть и разрушения, вторгались полчища варваров. Те самые варвары, что нанесли смертельный удар Римской империи, хотели, казалось, уничтожить все, что имело к ней хоть какое-то отношение. Три сотни лет жизнь на этих землях была сплошной борьбой за выживание.

Естественно, что во время тех страшных кровопролитий люди меньше всего заботились о сохранности культурного наследия региона. Множество прекрасных архитектурных построек превратились в руины, искрошились в пыль и исчезли. Но кое-что все-таки сохранилось на память о знаменательной галло-романской эре. Так, например, в Сенте желающие могут своими глазами увидеть римские арены, термы, остатки укреплений, а также знаменитую Арку Германика, сооруженную в 18 г. до н.э.

В эпоху Средневековья жизнь в Сентонже постепенно налаживается. Развивается ремесло и торговля, распространяется религия. Понятно, что распространение религии повлияло не только на умы людей, но также оказало более чем значительное влияние на архитектуру. Именно на эти времена приходится самый пышный расцвет зодчества, преимущественно церковного. Особо можно отметить аббатство Абэй-о-Дам в Сенте и церкви Сен-Радегон в Руайане и Сен-Вивьен в Пон. Из светских построек тех времен можно выделить внушительный квадратный донжон XII века, построенный в Пон сподвижником Ричарда Львиное Сердце — Жоффруа — на месте старинного замка. Ну и, конечно, нельзя не упомянуть о том, что именно в эту эпоху была основана столица нынешнего департамента Приморская Шаранта — город Ла-Рошель.

Увы, мирная жизнь длилась недолго! Слишком лакомым кусочком казался эта местность двум великим державам Средних веков — Англии и Франции. Упорное противостояние, начавшееся в XIII веке, крайне пагубно повлияло на состояние дел Сентонжа, но особенно региону досталось во время Столетней войны 1337–1453 гг.

Со времени капитуляции англичан в Бордо прошло чуть больше столетия, и новые беды пришли на эти земли — наступила эпоха Религиозных войн. Жестокость, с которой одни французы истребляли других, поражала. Но страдали не только люди — как и в прошлые времена непоправимый ущерб был нанесен архитектурному облику местности. Так, например, было практически полностью уничтожено великолепное здание аббатства в Сен-Жан-д.Анжели, одной из жемчужин средневекового зодчества.

Казалось, что войны и смуты навсегда поселились в этих местах и мирная жизнь уже никогда не вернется. К счастью, ничто не длится вечно — Нантский эдикт 1598 года и осада Ла-Рошели положили конец многовековому периоду разрушений и ознаменовали собой приход новой эры — эры процветания.

Высокими темпами развивается торговля с Вест-Индией и Канадой. Постройка судоверфи в Рошфоре позволила Франции стать развитой морской державой.

Все эти события разворачивались на фоне вновь обострившихся отношений между католиками и протестантами, которые, к счастью, не переросли в новую войну. Наоборот, периоды правления Людовика XIII и его сына Людовика XIV отметились крупномасштабными восстановительными работами в провинциях Онис и Сентонж, что, разумеется, было очень кстати для этих истерзанных битвами земель.

К XVIII веку объемы торговли морскими продуктами в Ла-Рошели достигают своего пика, что позволило судовладельцам стать богатейшими людьми. До наших дней сохранилось множество построенных ими изумительных по своей красоте и роскоши домов, придающих городу непередаваемый облик. К сожалению, у этого периода была и своя темная сторона — позорный треугольник работорговых путей, развернувшийся между африканскими колониями, Ла-Рошелью и обеими Америками. Тысячи несчастных темнокожих узников томились в трюмах кораблей, зашедших во французский порт и готовых вскоре отчалить и увезти своих пленников в их последнее путешествие.

Драматические по накалу события Французской революции, охватившие всю страну, затронули и Нижнюю Шаранту — именно так недавно созданный департамент был назван в 1790 году. Здешний приморский воздух был просто таки пропитан интригами той безумной эпохи революций, переворотов, войн и постоянных смен власти. Побережье и острова в буквальном смысле слова обрастали оборонительными постройками, многочисленные форты возникали как грибы после дождя — морским границам строящейся империи надлежало быть неприступными.

Но и с неприступными границами империя просуществовала недолго. Низложение Наполеона III и Сентябрьская революция 1870 года положили конец имперским планам. Жизнь постепенно вернулась в свое привычное русло, народ сменил оружие на мирные инструменты труда.

В Приморской Шаранте этот период отметился развитием виноделия, расширением сети железных дорог и появлением множества первоклассных водных курортов. Так, к примеру, Руан на рубеже столетий был одним из самых престижных мест отдыха, и сюда съезжались поправить здоровье состоятельные люди со всех уголков земного шара. К несчастью, во время беспорядочных бомбардировок 1945 года город был практически полностью разрушен.

В наши дни Приморская Шаранта также является Меккой для туристов. И это вполне объяснимо — ведь на территории этого департамента помимо памятников галло-романского периода находятся около трех сотен романских церквей XI и XII веков, более тысячи замков и поместий, бесчисленное количество фортов, цитаделей, крепостных валов и бункеров — наглядная иллюстрация пятивековой эволюции оборонительных систем! — а также множество прочих достопримечательностей, в том числе и природных. Регион напрямую зависит от туризма, и поэтому здесь очень большое внимание уделяется заботе об историческом наследии — ведь именно ему в первую очередь Приморская Шаранта обязана тем, что является вторым по посещаемости департаментом Франции.

Официальные данныеРегион: Пуату-Шарант (Poitou-Charentes)

Префектура: Ла-Рошель (La Rochelle)

Население: около 550 000 жителей

Площадь: 6 864 км²

Супрефектуры: 4

Округи: 5

Кантоны: 51

Объединённые коммуны: 25

Коммуны: 472

Глава генерального совета: Клод Бело (Claude Belot)

Форт Байяр в цифрахНЕКОТОРЫЕ ДАТЫ:

Идея постройки: 1667

Подготовка к строительству: 1763, 1801

Планы: 1802, 1841

ПРОЦЕСС СТРОИТЕЛЬСТВА:

Закладка подводного фундамента: 1803–1809

Постройка надводной части фундамента: 1842–1848

Постройка самого форта: 1849–1858

Постройка пристани и волнореза: 1860–1866

Общая длительность строительства: 30 лет

ИСПОЛЬЗОВАННОЕ КОЛИЧЕСТВО КАМНЯ:

Подводный фундамент: 40 000 м³

Надводный фундамент: 30 000 м³

Здание форта: 80 000 м³

Другие расходы: 10 000 м³

Всего: 160 000 м³

РАЗМЕРЫ ФОРТА:

Длина: 68 м

Ширина: 31 м

Высота: 20 м

Площадь: 2065 м²

РАЗМЕРЫ ВНУТРЕННЕЙ ЧАСТИ ФОРТА:

Длина: 43 м

Ширина: 12 м

Площадь: 565 м²

ГЕОГРАФИЧЕСКОЕ РАСПОЛОЖЕНИЕ:

Долгота: 1° 12′ 48″ западной долготы

Широта: 45° 59′ 58″ северной широты

Расстояние до острова Экс: 2900 м

Расстояние до острова Олерон: 2300 м

Расстояние до острова Рэ: 16 800 м

Расстояние до острова Мадам: 8400 м

Самые загадочные обитатели форта Байяр — это, несомненно, они, Мастера Игры, шестеро странных персонажей в старинных костюмах и масках в виде тигриных голов. Таинственным образом появившиеся в форте Мастера очень редко покидают свой Зал Совета. Никто не имеет малейшего понятия о том, кто скрывается под масками, а сами Мастера, безмолвные и строгие, никогда не раскроют своего секрета.

Каждый из Мастеров в совершенстве знает несколько игр, которые и предлагаются вниманию игроков. Несомненно, что их мастерство оттачивается долгими тренировками в тёмном Зале Совета — месте, закрытом для большинства обитателей форта.

Мысли дня, эти краткие афоризмы или пространные рассуждения, являлись неизменным атрибутом первых сезонов игры, заключительным аккордом прошедшей передачи. Разумеется, что авторство их принадлежало мудрейшему обитателю крепости — Старцу Фура. В поисках главной мысли дня он проводил весь день, перелистывая свои пудовые фолианты и задумчиво глядя вдаль с высоты своей сторожевой башни. Некоторые из этих мыслей были настоящими перлами, смысл других ускользал, теряясь в витиеватости слов. Но, так или иначе, каждая мысль несла на себе неповторимый отпечаток личности её создателя и содержала в себе крупицу его мудрости. Познакомиться с некоторыми из этих изречений, вписанных в тома истории «Форта Байяр», вы сможете в этом разделе.

1. Победа принадлежит не только тем, кто выиграл, а прежде всего тем, кто старался победить.

2. Нужно отдавать своё сердце людям, чтобы Земля не умерла от безразличия.

3. Мир — всего лишь тайна, и человек должен быть скромным, ибо жизнь его — сплошной вопросительный знак, покоящийся на бесконечном безмолвии вселенной.

4. Надо всегда улыбаться.

5. Нужно быть старым, чтобы понять, что существует недостаток не в умных, а в смелых.

6. Когда человек слишком задирает голову, и не знает, как разговаривать с другими, кроме как якать, дайте ему прочесть две-три страницы телефонной книги. И он поймёт, что есть столь же полезные люди, как и он.

7. Что ужасного в старости? Можно быть старым и оставаться молодым.

8. Когда всё плохо и много проблем, не надо ждать счастливого момента, чтобы улыбнуться, иначе вы не улыбнётесь никогда.

9. Время нужно измерять по биению сердца — это единственный способ найти друзей.

10. Если хотите обрести скрытую в вас мудрость, надо каждый день на несколько секунд представлять себя одним из великих мудрецов.

11. Лучше прожить один день как тигр, чем всю жизнь как осел.

12. Если вы не влюблены, то имитируйте любовь и вы увидите, как она стучит в вашем сердце.

13. Три шага в сторону от ваших привычных размышлений могут отвести вас гораздо дальше, чем все кругосветные путешествия.

14. Нельзя доверять свое будущее только тем, кто с вами великодушен.

15. Порывы сердца — это трамплин в будущее человечества.

16. Новые слова — модные одежды мысли, при условии не повторять одни и те же слова и не забывать глагола «любить».

17. Тот, кто удивляется — смеется, кто скучает — плачет.

18. Солнце, которым является счастье, всегда будет сиять сильнее для тех, кто ждет его возвращения, чем для тех, кто сожалеет о его закате.

19. Любовь часто прячется в мире, но никто ее не ищет.

20. Походка человека — символ его мудрости. Мыслить — все равно, что ходить. Это значит почувствовать свободу, рассчитывать только на самого себя, никогда не мешая другим и уважая в них то, чем они отличаются друг от друга.

21. Время — река, и по берегам ее идем мы — люди.

22. Время как деньги, чем меньше теряете, тем больше имеете.

23. Важно заставить себя сделать что-то в первый раз, так как первый раз — выбор, а второй — привычка.

24. Стоя и гордясь должен человек отдавать почести жизни.

25. Любовь — вот лучший витамин, дающий энергию: кто любит — не устает никогда.

26. Существует два способа не стареть: собирать интересные выражения и говорить друг другу «ты». Старость — это когда все начинают называть тебя на «вы».

27. Надо смотреть будущему в лицо, чтобы оно не повернулось к тебе спиной.

28. Вся жизнь — это роза. На нее можно смотреть двояко: вместо того, чтобы жаловаться на ее шипы, лучше радоваться тому, что на них есть прекрасный цветок.

29. Гнев для человека — что гроза для неба. Думайте о голубом небе, гроза проходит, а небо остается.

30. Разница между «видеть» и «смотреть»: видеть — это приблизительно узнавать других, а смотреть — это узнавать других глазами своей памяти.

31. На Земле достаточно пищи, чтобы прокормить людей, но ее не хватит для некоторых с большим аппетитом.

32. Держаться естественно — труднее всего.

33. Никогда не надсмехайтесь над суеверными людьми. Суеверный человек — скромный человек. И, поверьте, существует закон мироздания, не доступный нашему разуму. Суеверие — наша судьба.

34. Если вам не хватает энергии, прибегните к софрологии. Всегда смотрите свысока на эгоизм этого мира; если вам не хватает любви, не должно быть пустоты.

35. Человеческая грусть может погубить мир, и только детский смех способен его спасти.

36. Почему новогодний праздник отмечают все люди мира? Праздновать новый год — значит всем вместе, невзирая на расу и благосостояние испытывать одинаковое счастье. Счастье жить!

Персонаж, без которого сложно представить Форт Байяр. Старец Фура появился в передаче с момента еë возникновения, и он неизменно присутствует в каждом новом выпуске телеигры. В облике этого древнего отшельника, обитающего на самом верху форта, в сторожевой башне, заключена вся мудрость форта Байяр. Книга Тайн Старца, такая же старая, как и он сам, хранит великое множество загадок, которые порой ставят в тупик самых умных игроков. А в шкафчике на башне покоятся те самые ключи от форта Байяр — ведь Старец Фура, помимо всего прочего ещë и Хранитель Ключей.

Несмотря на столь почтенный возраст Старца, характер у него изменчив, как у ребёнка: мудрец то хмур и ворчлив, то весел и беззаботен. Но в каком бы настроении Старец ни был, он никогда не забывает о своих обязанностях, в число которых также входит и поиск главной мысли дня, которую мудрец изрекает в конце передачи, во время беседы с Хозяином Форта.

С 1991 по 2001 год и начиная с 2003 года, роль Старца Фура исполняет Ян Ле Гак.

Самые загадочные обитатели форта Байяр — это, несомненно, они, Мастера Игры, шестеро странных персонажей в старинных костюмах и масках в виде тигриных голов. Таинственным образом появившиеся в форте Мастера очень редко покидают свой Зал Совета. Никто не имеет малейшего понятия о том, кто скрывается под масками, а сами Мастера, безмолвные и строгие, никогда не раскроют своего секрета.

Каждый из Мастеров в совершенстве знает несколько игр, которые и предлагаются вниманию игроков. Несомненно, что их мастерство оттачивается долгими тренировками в тёмном Зале Совета — месте, закрытом для большинства обитателей форта.

В самом начале истории «Форта Байяр» игра почти полностью состояла из испытаний, успех в которых позволял команде получить ключи, открывающие сундуки с золотом. Но и в наши дни, когда к испытаниям добавилось ещё несколько этапов, они по-прежнему являются краеугольным камнем передачи и полностью оправдывают своё название: выполняя хитроумные задания, игрокам действительно приходится испытывать себя — свою силу, свою ловкость, свой ум, и, самое главное, свою волю к победе, без которой невозможно добиться успеха ни в одном начинании.

Приключения «Форта Байяр» длятся совсем недолго, однако даже за эти несколько минут игроки могут в полной мере пережить чувства, которые дано испытать лишь героям популярных приключенческих романов и фильмов. Подъёмы по отвесным стенам, погружения на морское дно, прыжки с высоты в несколько десятков метров — это лишь малая часть того, что предстоит пережить игрокам. На первый взгляд, награда за победу в приключениях форта более чем скромна — это всего лишь подсказки, небольшие листочки бумаги с написанными на них словами. Но именно эти подсказки способны открыть команде путь к главной мечте всех искателей приключений — золотым монетам